



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 5960-5968

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model *Group Investigation* Berbantuan *Edugames Baamboozle*
Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang

Alya Salsabila Setyawan^{1✉}, Lifa Farida Panduwinata²

Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomika dan Bisnis,

Universitas Negeri Surabaya

Email : alya.19044@mhs.unesa.ac.id[✉]

Abstrak

Riset ini berguna menganalisis kecerdasan berpikir serta hasil belajar siswa kelas XI OTP pada pelajaran OTKK di SMK Negeri 1 Jombang memanfaatkan model *group investigation* bantuan media *edugames baamboozle*. Termasuk model *Quasi Eksperimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. 33 siswa kelas XI OTP 2 dan 33 siswa kelas XI OTP 1 dijadikan sampel. Data hasil tes, psikomotor, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi. Menerapkan uji gain score, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji normalitas dalam analisis data. Dengan taraf signifikansi 0,05, temuan uji hipotesis kemampuan berpikir kritis adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan taraf signifikansi 0,05 maka temuan uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. Temuan ini menunjukkan bahwa H1 dan H2 adalah hipotesis yang valid. Kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pendekatan *group investigation* yang didukung oleh *baamboozle edugames*.

Kata kunci : Berpikir Kritis, Hasil Belajar, *Group Investigation*, *Edugames Baamboozle*

Abstract

This research is useful for analyzing intelligence thinking and learning outcomes of class XI OTP students in OTKK lessons at SMK Negeri 1 Jombang using the group investigation model with the help of baamboozle edugames media. Including the Quasi Experimental Design model of the Nonequivalent Control Group Design type. 33 students of class XI OTP 2 and 33 students of class XI OTP 1 were sampled. Data on test results, psychomotor, observation, and documentation are used to obtain information. Applying gain score test, homogeneity test, hypothesis test, and normality test in data analysis. With a significance level of 0.05, the findings of the hypothesis test for critical thinking skills are $t_{count} > t_{table}$. With a significance level of 0.05, the findings of the hypothesis test on student learning outcomes are $t_{count} > t_{table}$. These findings indicate that H1 and H2 are valid hypotheses. Critical thinking skills and student learning outcomes are influenced by the group investigation approach supported by Baamboozle Edugames.

Keywords: *Critical Thinking, Learning Outcomes, Group Investigation, Edugames Baamboozle*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan berarti upaya untuk memberikan bimbingan terhadap manusia sebagai petunjuk hidup di masa depan. Pada zaman globalisasi, pendidikan merupakan faktor penting untuk bertahan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan bermasyarakat yang semakin kompleks. Dalam meraih cita-cita tersebut, salah satu komponen dasar berupa pematapan ilmu pengetahuan yang penerapannya dapat melalui sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan siswa dinilai dari bagaimana siswa dalam mengeksekusi materi belajar berkaitan dengan peristiwa yang terjadi sebagai pembentukan karakter, cara berpikir dan pemecahan masalah.

SMK Negeri 1 Jombang merupakan sekolah yang terdapat pada Kabupaten Jombang yang memiliki 6 kompetensi keahlian. SMK Negeri 1 Jombang menerapkan kurikulum 2013 pada kelas XI dan XII, sedangkan kurikulum merdeka pada kelas X. Salah satu kompetensi keahlian adalah otomatitasi tata Kelola perkantoran atau biasa disebut OTP yang memiliki mata pelajaran OTK Kepegawaian. Mata pelajaran OTK Kepegawaian berisi berbagai pemahaman mengenai kepegawaian baik negeri maupun swasta (Suparyanto dan Rosad, 2020). Pada mata pelajaran OTK kepegawaian, siswa secara lebih dini diperkenalkan dengan kehidupan dunia kerja yang meliputi penerimaan berupa seleksi, penempatan, pelatihan, maupun perberhentian kerja yang disesuaikan dengan kebutuhan organisasi atau instansi. *Output* dari mempelajari mata pelajaran ini yaitu sebagai gambaran karir di masa depan.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran kelas XI OTP mata pelajaran OTK Kepegawaian menggunakan metode diskusi dan ceramah dengan menggunakan media power point. Dalam penerapan metode tersebut kondisi belajar mengajar kurang melibatkan siswa

secara aktif dalam dalam kegiatan kelompok. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang dilatih untuk memecahkan masalah dalam lingkup kelompok. Hal ini terlihat dari suasana kelas yang monoton, kurangnya antusiasme siswa dalam proses belajar. Siswa bersikap individualis sehingga terbatasnya ide dan ilmu pengetahuan. Suatu masalah tersebut berdampak terhadap prestasi atau hasil belajar siswa (Primasari et al., 2015). Proses belajar masih terpusat pada pengajar, hingga siswa terbiasa menerima serta pasif selama belajar serta kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Kemahiran berpikir kritis siswa masih rendah ketika menyerap ilmu yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada kelas XI OTP yang terdapat 2 kelas diketahui bahwa sebanyak 58% siswa memiliki nilai UTS belum memenuhi standar ketuntasan belajar dengan angka 75. Sehingga dapat disimpulkan terdapat beberapa siswa yang tidak sepenuhnya menguasai materi sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Maka, kecakapan berpikir serta hasil belajar siswa kurang optimal. Dibutuhkannya model serta media belajar yang sesuai menciptakan antusiasme belajar di kelas serta mau mengevaluasi materi pembelajaran secara sistematis.

Penerapan model pembelajaran menjadi komponen utama sebelum dilakukan kegiatan belajar mengajar. Terdapat model pengajaran *group investigation* yang cocok pada pengembangan kecakapan berpikir. Menurut (Haryono, 2020) model *group investigation* merupakan tipe eksplorasi diri dengan memanfaatkan materi pembelajaran dengan cara investigasi kelompok. Sedangkan menurut Hasanah (2021) investigasi kelompok menekankan pada pilihan siswa untuk aktif berpartisipasi belajar di kelas. Sehingga model *group investigation* yakni pengajaran yang mengharuskan siswanya untuk aktif mencari, menganalisis serta menentukan suatu keputusan atas suatu pembelajaran secara berkelompok. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Amelia (2018) menyimpulkan bahwa model *group investigation* bisa memperluas kecakapan berpikir kritis siswa. Berikutnya riset (Erita, 2017) yang menyimpulkan bahwa terjadi perubahan nilai rata-rata murid dari kategori rendah jadi tinggi.

Penyampaian materi pada mata pelajaran OTK Kepegawaian masih dianggap kurang. Hal tersebut dikarenakan terhambat pada fasilitas sekolah. Sehingga proses perkembangan media pembelajaran masih minim dalam hal teknologi sehingga memberikan pengaruh jenuh. Hal tersebut dapat diatasi dengan membentuk lingkungan positif dengan memberdayakan prasarana guna pengembangan materi, khususnya penggunaan game berbantuan dengan teknologi (Sanjaya et al., 2019). Salah satu permainan edukatif berbasis teknologi adalah edugames baamboozle. *Edugames baamboozle* yaitu pengolahan permainan edukasi berupa cerdas cermat dalam bentuk digital yang menyenangkan (Andriyani et al., (2021). Pada platform *edugames baamboozle* terdapat berbagai macam bentuk permainan dan juga fitur *study* yang bertujuan untuk mempelajari materi secara mendalam. Sehingga penggunaan

media ini memiliki manfaat dalam mempengaruhi suasana belajar di kelas yang menyenangkan. Ketertarikan siswa dalam belajar dapat meningkat yang tentunya berpengaruh terhadap keberhasilan siswa. Penelitian oleh Sartika et al (2022) menyatakan terdapat perluasan hasil belajar siswa melalui pengajaran hybrid learning berbantuan media *Edugames Baamboozle*. Penelitian lainnya oleh Putri et al (2019) mengungkapkan bahwasannya model *group investigation* memengaruhi kecakapan berpikir kritis serta hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti menganalisis riset berjudul "Pengaruh Model *Group Investigation* Berbantuan *Edugames Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang".

METODE PENELITIAN

Riset ini termasuk riset eksperimen berguna menentukan dampak sebuah perlakuan ketika keadaan yang terkendali (Sugiyono, 2016:72). Riset memanfaatkan *Quasi Eksperimental Design* yakni riset yang terbatas kemampuannya untuk mengontrol dengan baik faktor-faktor luar yang memengaruhi bagaimana eksperimen berlangsung Sugiyono (2016:77) Desain riset ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2016:79) desain ini menggunakan kelompok yang telah diseleksi sebelumnya.

Siswa kelas XI OTP SMK Negeri 1 Jombang jurusan OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) yakni populasi dari riset ini. Teknik pemilihan sampling adalah *Purposive Sampling* yang berarti teknik yang dipilih karena pertimbangan tertentu. Dimana sampel ditentukan dengan pertimbangan hasil nilai PTS siswa kelas XI OTP 1 dan XI OTP 2 berjumlah 72 siswa yang memiliki hasil rata-rata tidak jauh beda. Kelas kontrol adalah kelas XI OTP 1 dengan model belajar konvensional. Sedangkan kelas XI OTP 2 sebagai kelas eksperimen dengan model *group investigation* berbantuan *edugames baamboozle*.

Metode pengumpulan data yaitu tes, observasi, dokumentasi. Pengumpulan data metode tes yaitu soal pilihan ganda *pre-test* mengawali pembelajaran serta *post-test* saat mengakhiri pembelajaran setelah diberi treatment. Untuk menilai validitas, reliabilitas, daya pembeda, pengecoh, serta tingkat kesukaran tes dilakukan tahap awal yang menghasilkan 20 soal valid. Selain itu, penilaian psikomotor dilakukan dengan menggunakan informasi dari percakapan studi kasus kelompok. Penilaian psikomotor berupa; 1) Perencanaan kerjasama, 2) Implementasi, 3) Analisis dan sistesis, 4) Penyajian hasil akhir, 5) Evaluasi. Lembar observasi digunakan untuk pengamatan terhadap fenomena yang sedang terjadi. Sedangkan dokumentasi sebagai bukti fisik penelitian berupa foto proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Data yang terkumpul kemudian diolah dengan menggunakan ITEMAN 4.3, SPSS versi 23 dan *Ms.Office Excel*. Analisis data yang dianalisis adalah 1) Uji Normalitas, 2) Uji Homogenitas, 3) Uji

Hipotesis, 4) Uji Gain Score.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang dengan dua kelas berupa kelas XI OTP 1 sebagai kelas control serta kelas XI OTP 2 sebagai kelas eksperimen. Jumlah siswa pada kelas XI OTP 1 sejumlah 33 siswa serta kelas XI OTP 2 sejumlah 33 siswa. Dimana seharusnya jumlah seluruh kelas masing-masing sebanyak 36 siswa. Karena terdapat siswa yang berhalangan hadir. Pada awal kegiatan, kedua kelas mengerjakan *pre-test* dengan bentuk pilihan ganda total 20 soal. Selanjutnya kedua kelas diberi perlakuan yang implementasinya menggunakan model konvensional pada kelas Kontrol dan model *group investigation* berbantuan *edugames bamboozle* pada kelas eksperimen. Mata pelajaran yang diteliti yakni OTK Kepegawaian pada materi penilaian kinerja pegawai. Tahap akhir adalah mengerjakan *post-test* guna menganalisis adakah pengaruh sebelum ataupun setelah diberi perlakuan.

Penerapan belajar pada kelas kontrol memanfaatkan gaya ceramah serta diskusi bersama. Kelas eksperimen memanfaatkan model *group investigation* yang memiliki beberapa tahap yang harus berurutan. Tahap pertama adalah seleksi mengenai materi. Tahap kedua adalah pembagian kelompok. Tahap ketiga adalah memperkenalkan materi kepada siswa serta memberikan studi kasus untuk diselesaikan secara kelompok dengan menggunakan media *edugames bamboozle fitur study*. Tahap keempat adalah analisis dan sintesis, dimana setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mencari informasi. Tahap kelima adalah penyajian hasil akhir, setiap kelompok akan menyampaikan hasil diskusinya. Tahap keenam adalah proses evaluasi, dimana semua kelompok dan dapat secara terbuka menambahkan beberapa jawaban yang dirasa kurang.

Analisis Instrumen

Pengujian soal instrument dilakukan pada kelas XII OTP dengan 20 siswa. Soal berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal materi penilaian kinerja pegawai. Pengujian berupa uji validitas, reabilitas, daya beda, pengecoh serta tingkat kesulitan. Setelah dilakukan pengujian didapatkan hasil sejumlah 20 soal dianggap valid serta 10 soal diklaim tidak sah. Uji reabilitas memperoleh hasil reliabel *Alpha* 0,719 dengan kategori reabilitas tinggi. Uji daya beda diperoleh 10 soal kriteria jelek. Uji pengecoh menunjukkan bahwa sebanyak 17 soal yang terdeteksi pengecoh difungsikan dengan baik serta 13 soal yang terdapat satu *option* yang belum berfungsi dengan baik. Uji tingkat kesukaran dalam kategori mudah adalah 3 butir. 22 poin dikategorikan sedang. Sedangkan 5 poin dikategorikan susah. Sehingga *pre-test* serta *post-test* dipilih sebanyak 20 soal yang valid dari total 30 soal.

Analisis Data Belajar Siswa

Pengolahan data psikomotor pada kemampuan berpikir kritis diperoleh bahwa uji normalitas *kolmogor-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 23* dengan taraf signifikansi 0,067 untuk kelas eksperimen serta 0,053 bagi kelas kontrol. Uji homogenitas mendapat signifikansi sebesar 0,169 yang berarti melebihi 0,05 ($0,05 < 0,169$). Hasil *pre-test* serta *post-test* siswa kelas eksperimen memperoleh 0,200 serta 0,75. Sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,200 dan 0,148. Dari perolehan nilai signifikansi tersebut berarti melebihi 0,05 atau ($0,05 < 0,200$), maka nilai *pre-test* dan *post-test* kedua kelas berdistribusikan normal. Uji homogenitas pada nilai *post-test* mendapat signifikansi 0,961. Hasil pada uji normalitas serta homogenitas pada kecakapan berpikir serta hasil belajar menunjukkan hasil signifikansi melebihi 0,05. Sehingga berdistribusi normal dan homogen.

Tabel 1. Selisih Rata-Rata Nilai Pre-test dan Post-Test

Rata-Rata	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>PRE-TEST</i>	<i>POST-TEST</i>	<i>Gain Score</i>	<i>PRE-TEST</i>	<i>POST-TEST</i>	<i>Gain Score</i>
	49,84	78,93	28,78	40,15	55,15	14,39

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2023)

Menurut statistik tersebut di atas, ada perbedaan antara nilai pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata postes adalah 78,93, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 49,84 sehingga menghasilkan selisih rata-rata 29,09. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 40,15, sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol adalah 55,15. Di kelas kontrol, selisih rata-ratanya adalah 10. Oleh karena itu, nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol ditemukan perbedaan yang signifikan.

Hasil hipotesis kemampuan berpikir kritis siswa memanfaatkan *Independent Sample T-test* mendapat nilai signifikansi 0,000 dan dijabarkan thitung (7,396) > ttabel (1,998) serta sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga memperlihatkan bahwa H_1 diterima. Maka dapat dikatakan model *group investigation* berbantuan *edugames baamboozle* pada mata pelajaran OTK Kepegawaian mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian Gumilar (2019) mendukung bahwa model pembelajaran *group investigation* dapat mengembangkan pemikiran yang lebih luas sehingga mempertajam kemampuan berpikir. Temuan penelitian ini didukung oleh Widiastuti (2022) yang menyatakan bahwa tantangan berupa pemecahan masalah dalam kegiatan pendidikan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bagaimana paradigma investigasi

kelompok mempengaruhi kecakapan berpikir kritis.

Uji hipotesis hasil belajar siswa memperoleh signifikansi 0,000 dan dijabarkan thitung (7,113) > ttabel (1,998) serta sig (2-tailed) 0,000 < 0,05. Sehingga memperlihatkan H_2 diterima. Maka dapat dikatakan *group investigation* berbantuan *edugames baamboozle* pada mata pelajaran OTK Kepegawaian mempengaruhi hasil belajar siswa.

Nursyidah (2020) yang mengatakan bahwa hasil belajar pada murid meningkat sesudah menerapkan model *group investigation*. Penelitian lainya oleh Adia (2019) memperkuat hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar penggunaan model kooperatif tipe *group investigation*. Jannah (2016) memperkuat bahwa model pengajaran *games based learning (baamboozle)* memengaruhi hasil belajar. Mariani et al (2022) menyatakan bahwa nilai *pre-test* dan nilai *post-test* mengalami peningkatan ketika pemanfaatan media *baamboozle*. Menurut temuan dari penelitian sebelumnya, dukungan *baamboozle edugames* terhadap model *group investigation* berdampak pada efek topik OTK Kepegawaian pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil risert mengenai model *group investigation* berbantuan *edugames bamboozle* terhadap kecakapan berpikir serta hasil belajar siswa pada XI OTP 1 dan 2 di SMK Negeri 1 Jombang, maka ditarik kesimpulan bahwa :

1. Hasil dari nilai ujian kemampuan berpikir kritis memperlihatkan bahwa hasil uji t sig (2-tailed) senilai 0,000 < 0,05. Rata rata nilai kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Maka H_1 diterima. Sehingga disimpulkan jika model *group investigation* berbantuan *edugames baamboozle* berpengaruh secara signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI OTP di SMK Negeri 1 Jombang.
2. Perolehan data hasil belajar siswa mendapat sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 serta thitung (5945) > ttabel (1,994) dan rata rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sehingga terdapat pengaruh model *group investigation* berbantuan *edugames baamboozle* pada hasil belajar siswa pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI OTP di SMK Negeri 1 Jombang, yang artinya H_2 diterima.

Saran kepada peneliti berikutnya yaitu; 1) Penggunaan model *group investigation* dapat digunakan melalu media pembelajaran lain yang lebih bervariasi, 2) Pembagian kelompok yang sesuai, 3) materi pembelajaran yang lebih sistematis serta implementasi model pembelajaran yang menjadi satu rangkaian aktivitas agar tidak adanya variabel luar yang mempengaruhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adia, K. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(1), 72. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17612>
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice - breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 318–327. <https://doi.org/10.1010/PENDAHULUAN>
- Erita, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran. *Economica*, 6(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Gumilar, R. (2019). *655-Article Text-1853-1-10-20200113*. 3(12), 1553–1562.
- Haryono, H. E. (2020). The Influence of Cooperative Learning Model Type Group Investigation Toward Results of Learning Science Materials of Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.20527/jipf.v4i1.1772>
- Hasanah, Z. (2021). *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN: - ; E-ISSN: - https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna*. 1(1), 1–13.
- Jannah, N. H. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (Baaboozle) dan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI. *Journal Qathruna*, 10(1), 1–23.
- Nursyidah, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 11(2), 177–188. <https://doi.org/10.47766/itqan.v11i2.949>
- Primasari, Y. A., Anggraini, R., Cahyo, B., Wibowo, A., Primandiri, P. R., & Santoso, A. M. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Group Investigation Berbasis Local Materials Melalui Lesson Study untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognisi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMAN 1 Mojo Kediri pada Materi Ekosistem Practicing Lesson Study based o. *Seminar Nasional XI Pendidikan Biologi FKIP UNS, April*, 202–206.
- Putri, N. K. I. P., Murda, N., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Questions Card Terhadap Pemahaman Konsep ¥ dan Keterampilan Berpikir Kritis IPA. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 1(2), 46. <https://doi.org/10.23887/tscj.v1i2.20492>
- Sanjaya, Y., Habsary, D., & Kurniawan, A. (2019). Jurnal Seni dan Pembelajaran. *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 10(4), 1–7. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPS>
- Suparyanto dan Rosad. (2020). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode diskusi pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola kepegawaian kelas XII OTKP SMK Bina Insani Makassar Sulawesi Selatan. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3)*, 248–253.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD* (23rd ed.). Alfabeta

Widyanto, P. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanelgraf Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 3(No. 1), 5.
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/708/572>